



**TUGAS AKHIR - RA.141581**

## **GEDUNG PUSAT KERAJINAN TANGAN ANAK JALANAN**

**NURMAYA AINI**  
**0811144000016**

Dosen Pembimbing  
Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.

Departemen Arsitektur  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2018



**TUGAS AKHIR - RA.141581**

## **GEDUNG PUSAT KERAJINAN TANGAN ANAK JALANAN**

**NURMAYA AINI**  
**08111440000016**

**Dosen Pembimbing**  
**Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.**

**Departemen Arsitektur**  
**Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan**  
**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**  
**2018**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**GEDUNG PUSAT KERAJINAN TANGAN**  
**ANAK JALANAN**



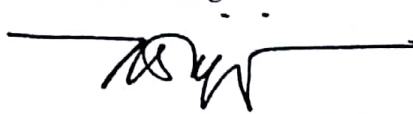
Disusun oleh :

**NURMAYA AINI**  
NRP : 08111440000016

Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 5 Juli 2018  
Nilai : AB

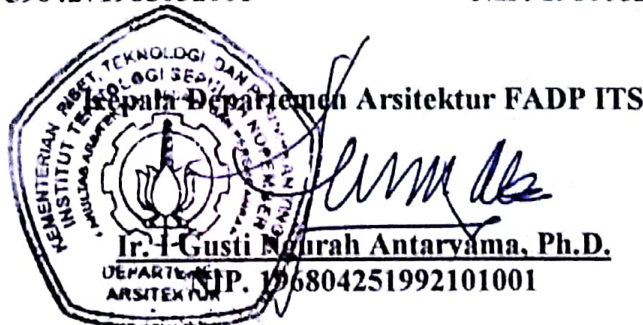
Mengetahui

Pembimbing

  
**Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., P.Hd.**  
NIP. 195904271985032001

Kaprodi Sarjana

  
**Defry Agatha Ardianta, ST., MT.**  
NIP. 198008252006041004



## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Nurmaya Aini

N R P : 08111440000016

Judul Tugas AKhir : Gedung Pusat Kerajinan Tangan Anak Jalanan

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2017 / 2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 5 Juli 2018

Yang membuat pernyataan

(Nurmaya Aini)

NRP. 08111440000016

## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul :

“Gedung Pusat Kerajinan Tangan Anak Jalanan”

Penulis menyadari bahwa di dalam pembuatan laporan ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam pembuatan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan laporan masih jauh dari kesempurnaan baik materi maupun cara penulisannya. Namun demikian, penulis telah berupaya dengan segala kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat selesai dengan baik dan oleh karenanya, penulis dengan rendah hati dan dengan tangan terbuka menerima masukan, saran dan usul guna penyempurnaan laporan.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Surabaya, Juli 2018

Penulis

## **ABSTRAK**

### **GEDUNG PUSAT KERAJINAN TANGAN ANAK JALANAN**

Oleh  
**Nurmaya Aini**  
**NRP : 08111440000016**

Anak jalanan sebagai realitas yang ada di setiap kota menjadi sebuah “magnet” dari masalah perkotaan. Setiap tahunnya, merabaknya anak jalanan mengalami peningkatan. Persoalan yang muncul adalah anak – anak pergi ke jalan untuk mencari ketenangan dan kesenangan. Pada umumnya anak jalanan berada pada usia sekolah, usia produktif. Mereka juga mempunyai kesempatan yang sama seperti anak – anak yang lain. Mereka perlu berinteraksi dengan anak nonjalanan dan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan. Tetapi di sisi lain mereka tidak bisa meninggalkan kebiasaan mencari penghidupan di jalan untuk mempertahankan hidupnya.

Pentingnya dilakukan penelitian ini sebagai sebuah reaksi dari dunia arsitektur dalam menghadirkan sebuah solusi baru dalam dunia sosial. Melihat kondisi tersebut maka perlu adanya penanganan berwujud tempat belajar dan berwirausaha dalam mempertahankan pola kehidupan sehari – harinya yang melibatkan interaksi dengan anak nonjalanan.

Pendekatan desain yang dilakukan berbasis pada pendekatan *Human Behavior*, karena perilaku anak jalanan yang cenderung berbeda dengan anak – anak pada umumnya yang menjadikan karakter tersendiri. Sedangkan metode desain yang digunakan yaitu metode *Behavior Mapping* dalam menyelaraskan konsep desain yang sesuai dengan karakter anak jalanan.

Kata Kunci : anak jalanan, *behavior mapping*, *human behavior*

**ABSTRACT**  
**THE BUILDING OF HANDICRAFT CENTER FOR STREET CHILDREN**

by  
**Nurmaya Aini**  
**NRP : 08111440000016**

*Street children as the form of reality that exists in every city becomes a "magnet" of urban problems. In every year, the existence of street children is increasing. The problem is children go to street to find peace and pleasure. In most cases, street children are those who are at school age or productive age. They have the same opportunities as other children in terms of interacting with other children who do not have the same background like them and getting the rights of education. However, they cannot leave their habits in living their life on the street.*

*The importance of this research is functioned as a reaction from architecture field in bringing a new solution toward social field. Therefore, there should be built a place for learning and entrepreneurship in order to maintain the daily life pattern related to their interaction with the other children.*

*The research approach is based on Human Behavior since the street children's behavior tend to be different from most children that makes it becomes a distinctive character for them. Meanwhile, the research method is Behavior Mapping that used in aligning the design concepts which are appropriate for their characters.*

*Keywords : street children, behavior mapping, human behavior*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Isu dan Konteks Desain .....	1
1.2.1 Kajian Isu .....	2
1.2.2 Konteks Desain .....	3
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain .....	5
1.3.1 Permasalahan Desain .....	5
1.3.2 Kriteria Desain .....	5

### BAB 2 PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang .....	7
2.1.1 Program Aktivitas .....	7
2.1.2 Pengguna dan Aktivitas .....	8
2.1.3 Fungsi Bangunan .....	10
2.1.4 Program Ruang .....	10
2.1.5 Besaran Ruang .....	11
2.2 Deskripsi Tapak .....	11
2.2.1 Analisa Tapak .....	11
2.2.2 Respon Analisa Tapak .....	16

### BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain .....	17
-----------------------------	----



3.2 Metoda Desain	18
<b>BAB 4 KONSEP DESAIN</b>	
4.1 Eksplorasi Formal	21
4.1.1 Bentuk	22
4.1.2 Ruang	23
4.1.3 Fasad	24
4.1.4 Lansekap	25
4.1.5 Sirkulasi	26
4.2 Eksplorasi Teknis	27
4.2.1 Jaringan Listrik	27
4.2.2 Jaringan Pemadam Kebakaran	27
4.2.3 Jaringan Air	28
<b>BAB 5 DESAIN</b>	
5.1 Eksplorasi Formal	31
5.1.1 Bentuk	31
5.1.2 Ruang	32
5.1.3 Fasad	34
5.1.4 Lansekap	35
5.1.5 Sirkulasi	35
5.2 Eksplorasi Teknis	40
5.2.1 Jaringan Listrik	40
5.2.2 Jaringan Pemadam Kebakaran	40
5.2.3 Jaringan Air	41
<b>BAB 6 KESIMPULAN</b>	43
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	45
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	<i>Domain to domain transfer</i> _____	3
<b>Gambar 1.2</b>	Pemilihan lokasi _____	4
<b>Gambar 2.1</b>	Analisa Lokasi _____	12
<b>Gambar 2.2</b>	Analisa <i>Neighbourhood Context</i> _____	12
<b>Gambar 2.3</b>	Peta Peruntukan Tata Guna Lahan Surabaya _____	13
<b>Gambar 2.4</b>	Analisa Sirkulasi _____	14
<b>Gambar 2.5</b>	Analisa Sensor _____	15
<b>Gambar 2.6</b>	Analisa Aktivitas sekitar tapak _____	15
<b>Gambar 2.7</b>	Analisa iklim _____	16
<b>Gambar 3.1</b>	Pendekatan Obyek Rancang melalui Studi <i>Human Behavior</i> _____	17
<b>Gambar 3.2</b>	Analisa <i>phisycal trace</i> terhadap anak jalanan _____	19
<b>Gambar 4.1</b>	Konsep desain _____	21
<b>Gambar 4.2</b>	Konsep <i>overlapping spaces</i> _____	22
<b>Gambar 4.3</b>	Konsep atap pelana _____	23
<b>Gambar 4.4</b>	Elemen ruang pendukung interaksi _____	23
<b>Gambar 4.5</b>	Konsep <i>open plan</i> _____	24
<b>Gambar 4.6</b>	Penggunaan material kaca dominan _____	25
<b>Gambar 4.7</b>	Contoh vegetasi sebagai peredam kebisingan _____	25
<b>Gambar 4.8</b>	Konsep taman _____	26
<b>Gambar 4.9</b>	Konsep tangga sebagai center point sirkulasi _____	27
<b>Gambar 4.10</b>	Skema distribusi air bersih _____	28
<b>Gambar 4.11</b>	Skema distribusi air kotor (limbah cair) _____	29
<b>Gambar 4.12</b>	Skema distribusi air kotor (limbah padat) _____	29
<b>Gambar 5.1</b>	<i>Overlapping spaces</i> penyesuaian bangunan terhadap tapak _	31
<b>Gambar 5.2</b>	<i>Overlapping spaces</i> pada ruang kerajinan informal _____	31
<b>Gambar 5.3</b>	Perspektif bentuk bangunan _____	32
<b>Gambar 5.4</b>	Desain ruang pendukung interaksi _____	32
<b>Gambar 5.5</b>	<i>Open plan</i> pada ruang kerajinan semi formal _____	33
<b>Gambar 5.6</b>	<i>Open plan</i> pada ruang pemasaran kerajinan _____	33

<b>Gambar 5.7</b>	Tampak utara bangunan _____	34
<b>Gambar 5.8</b>	Tampak barat bangunan _____	34
<b>Gambar 5.9</b>	Perspektif mata normal _____	34
<b>Gambar 5.10</b>	Konsep taman _____	35
<b>Gambar 5.11</b>	Konsep tangga _____	35
<b>Gambar 5.12</b>	<i>Site plan</i> _____	36
<b>Gambar 5.13</b>	<i>Layout plan</i> _____	36
<b>Gambar 5.14</b>	Denah lantai 1 _____	37
<b>Gambar 5.15</b>	Denah lantai 2 _____	38
<b>Gambar 5.16</b>	Denah lantai 3 _____	39
<b>Gambar 5.17</b>	Denah lantai 4 _____	39
<b>Gambar 5.18</b>	Skema jaringan listrik _____	40
<b>Gambar 5.19</b>	Skema jaringan pemadam kebakaran _____	40
<b>Gambar 5.20</b>	Skema jaringan air bersih _____	41
<b>Gambar 5.21</b>	Skema jaringan air kotor _____	41

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Analisa kebutuhan ruang .....	10
<b>Tabel 2.2</b>	Rekapitulasi besaran ruang .....	11

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran A** Interior Kelas Formal

**Lampiran B** Interior Lobby

**Lampiran C** Interior Perpustakaan

**Lampiran D** Interior Restoran



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Fenomena merabaknya anak jalanan di Indonesia merupakan permasalahan yang kompleks. Perkembangan anak jalanan diberbagai kota besar semakin hari semakin meningkat jumlahnya. Di tahun 2012, berdasarkan hasil Susenas yang diselenggarakan oleh BPS & Pusdatin Kementrial Sosial tercatat sebanyak 94,674 anak jalanan di Indonesia. Terjadi peningkatan 64% anak jalanan dari 2012 – 2016 atau rata-rata sekitar 10.6% per tahun peningkatannya. Menurut Departemen Sosial RI (2015:5), anak jalanan adalah anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melakukan kegiatan hidup sehari – hari di jalanan, baik untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalan tempat-tempat umum lainnya. Menurut Departemen Sosial RI (2010: 23-24), indikator usia mereka berkisar antara 6 tahun sampai 18 tahun.

Persoalan yang muncul adalah anak – anak pergi ke jalan untuk mencari ketenangan dan kesenangan. Pada umumnya anak jalanan berada pada usia sekolah, usia produktif, yang mereka juga mempunyai kesempatan yang sama seperti anak – anak yang lain, mereka adalah warga negara yang berhak mendapatkan pelayanan pendidikan, tetapi disisi lain mereka tidak bisa meninggalkan kebiasaan mencari penghidupan di jalan.

Potensi anak jalanan menurut konsep BKSNI (2000: hal. 111-112), yaitu potensi yang melekat pada diri anak jalanan sebagai individu / kelompok dari masyarakat dan potensi yang terdapat di lingkungan sosialnya baik keluarga / masyarakat sekitarnya. Potensi tersebut meliputi :

- Potensi anak jalanan di bidang pendidikan

Kemampuan mendapatkan penghasilan yang secara langsung atau tidak langsung mendukung pembiayaan pendidikan anak jalanan dimana masih ada keinginan untuk tetap bersekolah dan sikap kemandirian diri cukup besar.

- Potensi anak jalanan di bidang ekonomi

Kemampuan menjalankan roda ekonomi jalanan dimana menjadi ujung tombak berbagai pemasaran produk dan jasa yang dipandang kreatif dari sektor informal.

- Potensi anak jalanan di bidang sosial

Kemampuan kecenderungan untuk menumbuhkan sikap sosial orang kota dengan ciri mandiri dan rasional.

- Potensi anak jalanan berada pada kemampuan mengembangkan kehidupan bermasyarakat dalam kalangannya sendiri yang secara umum dikenal sebagai unit masyarakat.

Dalam mengatasi merabaknya perkembangan anak jalanan di Indonesia. Sebenarnya sudah dilakukan oleh pemerintah tentang kebijakan – kebijakan penanganan anak jalanan. Namun ternyata masih belum bisa menjangkau anak jalanan secara keseluruhan. Salah satu penyebabnya adalah masih kurangnya fasilitas yang tersedia.

## **1.2 Isu dan Konteks Desain**

### **1.2.1 Kajian Isu Arsitektural**

#### **Fenomena Ruang dan Manusia**

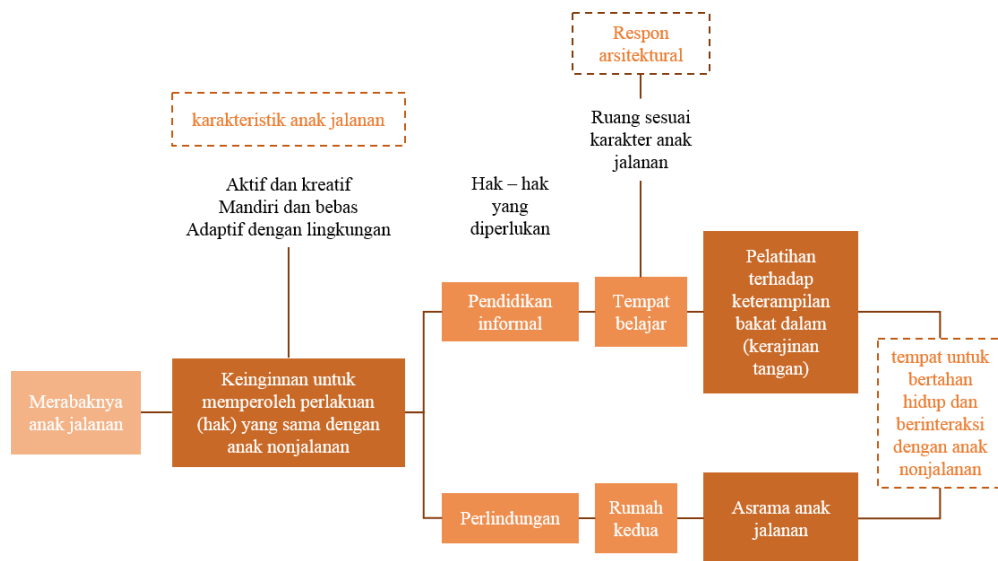
Ruang merupakan tempat terjadinya peristiwa sejarah. Tidak ada peristiwa yang berlangsung tanpa medium ruang. Semua peristiwa yang terjadi di dunia dalam ruang tertentu. Adanya ruang dapat mengkategorikan sejarah berdasarkan tempat.

Ruang pada dasarnya terjadi karena adanya hubungan antara sebuah obyek dan manusia yang melihatnya sekaligus merasakannya. Hubungan tersebut bermula ditentukan oleh penglihatan, tetapi bila ditinjau dari pengertian ruang secara arsitektur, maka hubungan tersebut dapat dipengaruhi juga oleh penciuman, pendengaran dan perabaan. Seringkali terjadi bahwa ruang yang sama mempunyai kesan atau suasana yang berbeda sama sekali, karena dipengaruhi oleh adanya hujan, angin, ataupun terik matahari dan sebagainya.

Berdasarkan kasus yang diangkat yaitu tentang merabaknya anak jalanan, maka dapat dikaitkan dengan adanya ruang dan manusia di



dalamnya. Anak jalanan selaku sebagai manusia yang memanfaatkan ruang jalanan untuk bertahan hidup dengan berbagai usaha yang dilakukannya dapat diangkat sebagai isu arsitektural yang dapat dipecahkan. Ruang jalanan yang sudah menjadi kebiasaan sehari – harinya dapat dialihkan melalui ruang arsitektur yang lebih layak dan terarah, tetapi masih menggunakan atau memanfaatkan nuansa ruang jalanan yang sudah melekat dalam dirinya.



Gambar 1.1 *Domain to domain transfer*  
Sumber : analisa pribadi

Agar mampu menciptakan desain yang dapat menyelesaikan masalah – masalah tersebut, penulis mencoba menerjemahkan permasalahan sosial ke dalam kerangka berpikir *Philip Plowright* dalam bukunya *Revealing Architecture* menjadi permasalahan arsitektural dan responnya. Dari analisa yang telah dilakukan, maka permasalahan merabaknya anak jalanan dapat diatasi dengan desain bangunan sebagai tempat untuk bertahan hidup yang melibatkan interaksi anak jalanan dengan anak nonjalanan dalam mengembangkan bakat keterampilan *skill* (kerajinan) dan perlindungan yang disesuaikan dengan karakter khusus yang dimiliki anak jalanan.

### 1.2.2 Konteks Desain

Berdasarkan pertimbangan yang didasari kerangka berpikir di atas, munculah konteks desain yaitu gedung bisnis yang merujuk pada pusat kerajinan tangan anak jalanan. “Gedung Pusat Bisnis Kerajinan Tangan Anak Jalanan dengan Pendekatan *Human Behavior*” merupakan tempat untuk mewadahi kreatifitas anak jalanan dimana berlangsung kegiatan bisnis kerajinan tangan mulai dari produksi sampai ke pemasarannya secara *online* yang dapat mengembangkan karakter khusus anak jalanan (aktif dan kreatif, mandiri dan bebas, serta adaptif dengan lingkungan) melalui program pendidikan informal, pembinaan, dan pelatihan dengan tujuan untuk memenuhi hak – hak yang dimiliki anak jalanan dalam upaya untuk bertahan hidup dan berinteraksi dengan anak nonjalanan.

Adapun batasan wilayah desain yaitu pada kawasan Wonokromo Surabaya yang terletak di Jalan Jagir Wonokromo. Pemeilihan tempat berdasarkan pada banyak sedikitnya anak jalanan yang berada di Surabaya yaitu terdapat di kawasan Wonokromo yaitu sebesar 11,3%. Area lahan yang digunakan seluas  $\pm 10.000\text{m}^2$ .



Keterangan :

- Lahan kosong yang tersedia
- Lahan yang akan dibangun

Gambar 1.2 Pemilihan lokasi  
Sumber : [www.googlemap.com](http://www.googlemap.com)

### **1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain**

#### **1.3.1 Permasalahan Desain**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, dapat dirumuskan masalah yang muncul adalah Bagaimana cara menghadirkan ruang – ruang sebagai program pemberdayaan anak jalanan dalam upaya untuk bertahan hidup dan berinteraksi dengan anak nonjalanan dengan memperhatikan perilaku anak jalanan?

#### **1.3.2 Kriteria Desain**

Adapun kriteria desain yang menjadi acuan untuk mengembangkan konsep adalah sebagai berikut :

1. Desain bangunan menghadirkan ruang – ruang sebagai program pemberdayaan anak jalanan dengan anak nonjalanan dalam berinteraksi.
2. Desain bangunan memperhatikan karakter khusus yang dimiliki anak jalanan.

**Halaman ini sengaja dikosongkan**

## **BAB 2**

### **PROGRAM DESAIN**

#### **2.1 Rekapitulasi Program Ruang**

##### **2.1.1 Program Aktivitas**

Bangunan merupakan tempat untuk mewadahi kreatifitas anak jalanan yang berfungsi sebagai tempat dimana berlangsung kegiatan bisnis kerajinan tangan mulai dari produksi sampai ke pemasarannya secara *online* yang dapat mengembangkan karakter khusus anak jalanan (aktif dan kreatif, mandiri dan bebas, serta adaptif dengan lingkungan) melalui program pendidikan informal, pembinaan, dan pelatihan dengan tujuan untuk memenuhi hak – hak yang dimiliki anak jalanan dalam upaya untuk bertahan hidup dan berinteraksi dengan anak nonjalanan. Adapun aktivitas yang berada di dalamnya meliputi :

- Pendidikan informal

Pendidikan informal merupakan fungsi bangunan paling utama, yaitu sebagai tempat interaksi antara anak jalanan dengan anak nonjalanan dalam mengembangkan bakat keterampilannya untuk membuat kerajinan tangan mulai dari produksi sampai dengan pemasarannya. Kerajinan tangan yang dimaksud meliputi aktivitas menganyam, melukis, dan merajut. Adapun aktivitas lebih rinci di dalam pendidikan informal meliputi :

- Produksi Kerajinan

Produksi kerajinan dilakukan dengan cara pengajaran di dalam kelas – kelas atau pelatihan merupakan kegiatan *training* dan pengasahan terhadap keterampilan – keterampilan yang dimiliki anak jalanan dalam membuat produk yang akan dijual belikan pada bisnis *onlinenya*. Pelatihan dilakukan di dalam kelas – kelas formal, semi formal, dan informal.

- Pemasaran Kerajinan

Pemasaran kerajinan yang dimaksud merupakan aktivitas pemasaran hasil dari kreativitas anak jalanan berupa kerajinan tangan (pernak – pernik) yang dibuatnya dan dipasarkan melalui media sosial *online*. Tetapi juga disediakan tempat pemasaran berupa toko – toko kecil sesuai dengan macam kerajinan. Aktivitas di dalam pemasaran *online* yaitu lebih ke operasional atau pengelolaan web *online* yang merupakan cara usaha kreatif dan efektif..

- Perlindungan

Perlindungan merupakan fungsi kedua untuk memberikan kebutuhan dasar anak jalanan yaitu kebutuhan akan kasih sayang atau rasa dicintai yang melibatkan aktivitas di dalam asrama beserta pengawasannya. Asrama berperan sebagai tempat tinggal bagi anak jalanan, sebagai tempat bernaung setelah seharian melakukan kegiatan di kelas.

- Penunjang

Selain fungsi utama juga terdapat fungsi bangunan penunjang seperti perpustakaan dan restoran. Adapun aktivitas di dalamnya meliputi:

- Aktivitas Edukatif (perpustakaan)

Aktivitas penunjang untuk membaca.

- Rekreatif (restoran)

Aktivitas penunjang untuk makan dan minum, berkumpul, beristirahat, dan bersantai.

### **2.1.2 Pengguna dan Aktivitas**

Pengguna bangunan yang dimaksud merupakan orang – orang yang ikut serta untuk beraktivitas di dalam gedung sesuai dengan fungsi masing – masing. Adapun sasaran dari pengguna bangunan meliputi :

1. *Client*

*Client* merupakan anak jalanan yang berusia 6 tahun sampai dengan 18 tahun. Terdapat 2 tipe pengelompokkan anak jalanan, yaitu:

a. Anak jalanan tetap

yaitu anak jalanan yang bekerja di kantor sebagai pekerja atau karyawan atau *staff* sekaligus hidup di dalam asrama dan bertanggung jawab untuk mengikuti seluruh aktivitas kantor (aktivitas komunikasi, informasi, komputasi dan rekreasi), aktivitas asrama (tidur atau beristirahat, berkumpul, belajar atau bimbingan konseling, bermain, memasak, makan, minum, mencuci dan menjemur) dan pelatihan (*workshop*).

b. Anak jalanan tidak tetap

yaitu anak jalanan yang hanya sekedar singgah untuk beraktivitas bekerja di kantor sebagai pekerja atau karyawan atau *staff* dan bertanggung jawab untuk mengikuti aktivitas kantor (aktivitas komunikasi, informasi, komputasi dan rekreasi) sebagian kegiatan pelatihan (*workshop*). Pada *client* tidak tetap ini tidak wajib untuk mengikuti kegiatan asrama karena kondisinya yang tidak bertempat tinggal di asrama.

2. Pengelola

Pengelola merupakan pihak yang bertanggung jawab atas segala sesuatu yang menyangkut pelayanan bagi kelompok penghuni bangunan dan pengunjung. Pihak pengelola dikelompokkan menjadi 3, yaitu:

a. Pengelola tetap

yaitu pengelola yang tinggal untuk mengawasi, menjaga, dan membimbing anak jalanan di kantor, asrama dan pelatihan. Pengelola tetap merupakan pelaku utama yang menggerakkan aktivitas anak jalanan sebagai pekerja kreatif.

b. Pengelola tidak tetap

yaitu pengelola yang bertugas untuk mengawasi, menjaga, dan membimbing anak jalanan namun tidak tinggal di asrama hanya sekedar bekerja di kantor. Sehingga aktivitas yang dilakukan hanyalah aktivitas kantor (aktivitas komunikasi, informasi, komputasi dan rekreasi) dan aktivitas pelatihan (*workshop*).

c. Pelayanan *service*.

yaitu pengelola yang beraktivitas untuk menjaga kebersihan dan menyiapkan makan – minum serta keamanan asrama dan kantor (bangunan).

### 3. Pengunjung

Pengunjung merupakan orang yang berkunjung untuk berpartisipasi dalam menyalurkan bakat dalam belajar keterampilan yang diadakan setiap harinya di pelatihan. Selain itu juga pengunjung asrama yang mempunyai kepentingan kepada penghuni dan pengelola asrama.

#### 2.1.3 Fungsi Bangunan

Fungsi utama bangunan ini lebih diperuntukkan bagi anak jalanan, antara lain :

- Sebagai tempat untuk memenuhi hak – hak yang sama dengan anak nonjalanan akan pendidikan dan perlindungan.
- Sebagai kesempatan mencari uang melalui bakat dan keterampilan yang dibutuhkan untuk bertahan hidup melalui produktifitas dan pemasaran *online* kerajinan tangan.
- Sebagai sarana interaksi anak jalanan dengan anak nonjalanan.
- Sebagai tempat edukasi dan rekreasi bagi masyarakat umum / luar.

#### 2.1.4 Program Ruang

Berdasarkan fungsi dan aktivitas yang terjadi di dalam bangunan, maka terdapat program ruang sebagai fasilitas pewartannya. Program ruang tersebut antara lain :

Tabel 2.1 Analisa kebutuhan ruang

Fungsi	Aktivitas	Program Ruang	Zonifikasi Ruang	Pengguna
Penunjang	Membaca Jual beli makanan dan minuman	Perpustakaan Restoran	Publik	Client, pengelola, pengunjung
Pendidikan informal	Produksi kerajinan (training), pemasaran karya	Ruang kelas, galeri karya, toko kerajinan	Publik	Client, pengelola, pengunjung
Perlindungan	Tidur, makan,	Ruang tidur,	Privat	Client, pengelola



	minum, mencuci, memasak, belajar, menonton tv	dapur, ruang belajar		
Servis	Menjaga kebersihan dan keamanan bangunan	Ruang pemeliharaan, ruang utilitas, ruang penyimpanan	Servis	Pengelola

Sumber : analisa pribadi

### 2.1.5 Besaran Ruang

Tabel 2.2 Rekapitulasi besaran ruang

Program Ruang Crafting Point		
Lantai	Ruang	Besaran
Lantai 1	Penunjang (pameran karya, toko kerajinan, restoran)	2.232 m <sup>2</sup>
Lantai 2	Ruang kelas formal, semi formal, informal, penunjang (perpustakaan)	1.239 m <sup>2</sup>
Lantai 3	Ruang kelas formal, semi formal, informal	936 m <sup>2</sup>
Lantai 4	Ruang kerja pemasaran kerajinan online, ruang pengelola	772,5 m <sup>2</sup>

Sumber : analisa pribadi

Program Ruang Asrama Point		
Lantai	Ruang	Besaran
Lantai 1	Ruang bersama (makan, dapur), ruang tidur pria	725 m <sup>2</sup>
Lantai 2	Ruang bersama (aula, belajar), ruang tidur wanita	725 m <sup>2</sup>

Sumber : analisa pribadi

Luas total bangunan ±6.629,5m<sup>2</sup>.

## 2.2 Deskripsi Tapak

### 2.2.1 Analisa Tapak

Untuk menganalisa potensi lahan dan kendala pada lahan yang digunakan, maka diperlukan adanya analisa tapak dengan metode yang dikemukakan oleh *Edward T. White* (1985) dalam bukunya *Site Analysis*. Analisa tapak yang terkait meliputi :

- **Location**

Lokasi yang dipilih merupakan daerah dengan penyebaran anak jalanan di Surabaya yang tinggi, yaitu di daerah Wonokromo dengan persentase 11,3%. Tapak berada di Jalan Jagir Wonokromo yang merupakan lahan kosong dengan luas  $\pm 15.000\text{m}^2$ , namun lahan kosong tidak sepenuhnya digunakan. Lahan yang digunakan yaitu sebesar  $\pm 10.000\text{m}^2$ . Dengan adanya pemilihan lokasi tapak yang banyak dijumpai anak jalanan maka tapak sudah tidak asing lagi dengan karakter anak jalanan.



Gambar 2.1 Analisa Lokasi  
Sumber : Analisa pribadi

- **Neighbourhood Context**



Gambar 2.2 Analisa *Neighbourhood Context*  
Sumber : Analisa pribadi

Tapak dikelilingi bangunan publik yang sering dikunjungi masyarakat seperti DTC dan Stasiun Wonokromo di sebelah Barat, Bank Mandiri di sebelah Timur, SD Katolik di sebelah Selatan, dan Pintu Kali Jagir di sebelah utara sehingga tapak berada di posisi strategis. Bangunan sekitar merupakan bangunan yang sering dijumpai anak jalanan sehingga obyek rancang dapat menyesuaikan dengan karakter bangunan yang sesuai dengan perilaku anak jalanan.

- **Site and Zoning**

Luasan tapak : 7.500 m<sup>2</sup>

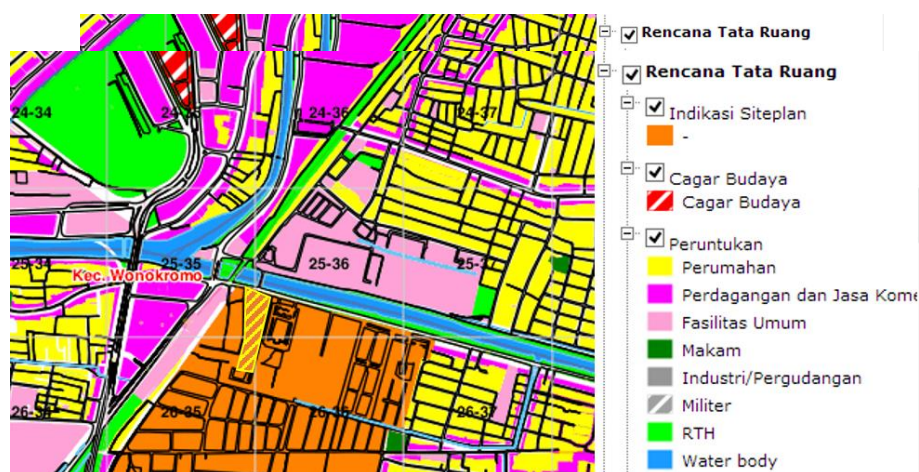
Lebar jalan : 8 m (Jalan Jagir Wonokromo)

KDB : 50%

Jumlah Lantai : >5 lantai (bangunan tertinggi)

- **Legal**

Berdasarkan Peta Peruntukan Tata Guna Lahan Surabaya dan RDTRK UP VII Wonokromo tahun 2007, tapak yang dipilih merupakan lahan kosong yang rencana pembangunannya belum diketahui peruntukannya. Faktor yang menjadi alasan peletakan obyek rancang pada lahan tersebut adalah sesuai dengan RTRW Kota Surabaya Tahun 2014-2034 dalam pasal 20 ayat 5 butir g disebutkan bahwa : “fungsi kegiatan utama pusat lingkungan pada Unit Pengembangan VII Wonokromo meliputi permukiman, perdagangan dan jasa, dan pertahanan dan keamanan negara”.



Gambar 2.3 Peta Peruntukan Tata Guna Lahan Surabaya  
Sumber : peta peruntukan

Dalam Peraturan Daerah Kotamadya Daerah Tingkat II Surabaya tentang garis sempadan dan peruntukan tanah sepanjang Jalan Wonokromo dan sekitarnya dijelaskan pada pasal 2 ayat 2 butir b bahwa : “lebar tanah jalan atau jarak antara kedua Garis Sempadan Pagar pada Jalan Jagir Wonokromo ditetapkan selebar 20 (dua puluh) meter”.

Pada lokasi yang belum ada perencanaan, apabila terdapat saluran yang direncanakan lebih dari sama dengan 8 (delapan) meter (termasuk penampang basah dan kering), maka perlu ditentukan GSP yang berfungsi sebagai sempadan sungai maupun jalan inspeksi paling sedikit 3 m (tiga meter) satu sisi atau mempertimbangkan rencana tata ruang dan kondisi sekitarnya.

- ***Circulation***

Sirkulasi kendaraan berada pada Jalan Jagir Wonokromo, merupakan jalan utama dan jalan paling ramai yang dapat dijadikan jalan akses utama menuju tapak dibandingkan dengan Jalan Pulo Wonokromo Wetan II . Sedangkan di sekitar tapak tidak dilengkapi dengan sirkulasi pejalan kaki.



Gambar 2.4 Analisa Sirkulasi  
Sumber : Analisa pribadi

- ***Utilities***

Berdasarkan data dari RDTRK UP VII Wonokromo tahun 2007, lahan telah terdistribusi oleh jaringan listrik, telepon, komunikasi, drainase, dan air bersih.



- **Sensory**



Gambar 2.5 Analisa Sensor

Sumber : Analisa pribadi

- View ke luar tapak : panorama Pintu Jagir dan gemericik airnya menjadi daya jual tersendiri.
- View ke dalam tapak : tapak dapat terlihat dari dua jalur sirkulasi kendaraan sehingga dapat merupakan potensi dalam pengolahan fasad.
- Kebisingan : kondisi cenderung bising di saat kereta api sedang melintas, aktivitas di sekitar tapak, serta gemuruh air Pintu Jagir

- **Human and Cultural**

Masyarakat sekitar merupakan warga dengan kemampuan ekonomi menengah ke bawah dengan mayoritas berprofesi sebagai pedagang makanan tradisional.

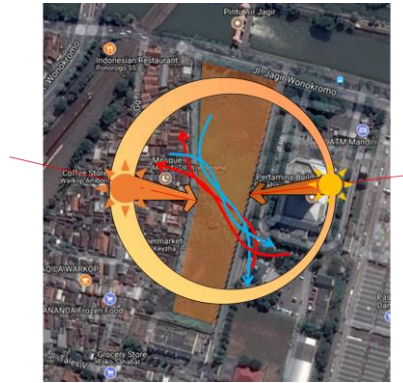


Gambar 2.6 Analisa Aktivitas sekitar tapak

Sumber : Analisa pribadi

- **Climate**

Pembayangan berasal dari sisi barat dan timur tapak. Pembayangan yang paling banyak yaitu dari gedung Bank Mandiri yang berada di sebelah timur tapak. Terjadi paling lama pada pagi hari. Sedangkan pada sisi utara dan selatan tapak tidak terjadi pembayangan.



Gambar 2.7 Analisa iklim  
Sumber : analisa pribadi

### 2.2.2 Respon Analisa Tapak

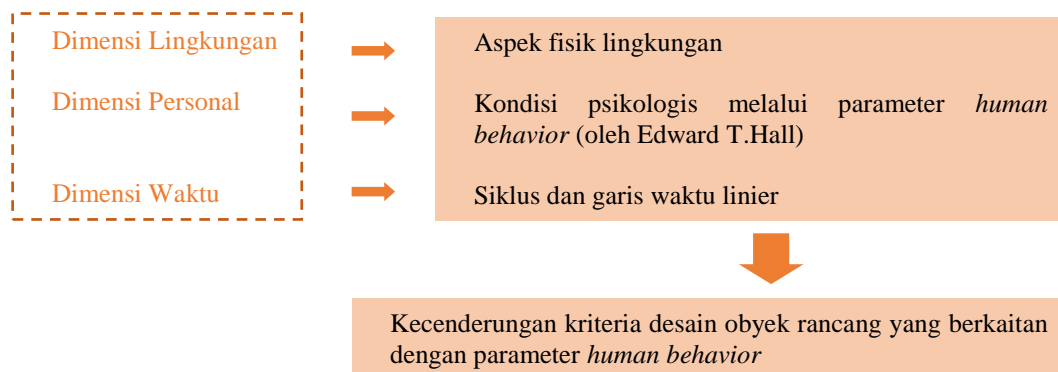
Pemilihan lokasi Wonokromo sudah tidak asing lagi dengan karakter anak jalanan karena kesehariannya anak jalanan beraktivitas di sekitar tapak. Pada tapak yang masuk GSB dapat dimanfaatkan untuk area taman dan parkir kendaraan sebagai pelindung dari jalan. Pintu masuk pada tapak dari Jalan Jagir Wonokromo karena merupakan jalan utama, sedangkan pintu keluar ke arah Jalan Pulo Wonokromo Wetan II. Meletakkan bangunan agak jauh dari sumber kebisingan tertinggi agar kenyamanan tetap terjaga serta menanam vegetasi hijau dengan daun yang cukup lebat di sekitar sumber kebisingan (*buffer*).

## BAB 3

### PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

#### 3.1. Pendekatan Desain

Dalam obyek rancang ini, menggunakan pendekatan *Human Behavior* (perilaku manusia). Pemilihan pendekatan perilaku manusia yang dikhususkan untuk anak jalanan akan berkaitan dengan desain arsitektur yang akan dirancang. Menurut Elizabeth D. Hutchison dalam bukunya yang berjudul *Aspect of Human behavior, Personal, Environment and Time, human behavior* adalah interaksi antara kondisi biologis, psikologis dan sistem sosial. *Human behavior* (perilaku manusia) melingkupi tiga objek utama, yaitu manusia, lingkungan dan waktu. Kondisi psikologis manusia mempunyai hubungan timbal balik dengan perilaku manusia. Dimensi personal, lingkungan dan waktu bergerak dengan dinamis dan bersamaan. Elizabeth D. Hutchison menggagas bahwa studi mengenai perilaku manusia (*human behavior*) adalah merupakan ilmu yang multidimensi, yang berkembang melalui berbagai sumber akibat. Namun ia juga berpendapat bahwa penelitian terhadap masing-masing dimensi dapat menghasilkan pernyataan mengenai perubahan sikap dan fungsi dari personal terhadap lingkungan.



Gambar 3.1 Pendekatan Obyek Rancang melalui Studi *Human Behavior*  
Sumber : Elizabeth D. Hutchison

Pendekatan perilaku dalam arsitektur menekankan pada keterkaitan antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang menghuni ruang tersebut. Pendekatan ini menekankan perlunya memahami perilaku / karakter khusus anak

jalanan dalam memanfaatkan ruang. Ruang dalam pendekatan dilihat mempunyai arti dan nilai yang sama atau berbeda, tergantung pada individu yang menggunakan ruang tersebut. Dengan kata lain, pendekatan ini melihat aspek – aspek masyarakat yang berbeda akan menghasilkan konsep dan wujud ruang berbeda.

### 3.2. Metode Desain

Dalam arsitektur dan perilaku, dijelaskan bahwa suatu desain tidak terlepas dengan kebutuhan dasar manusia, yakni lingkungan secara tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Terdapat empat dimensi dalam melakukan studi perilaku – lingkungan antara lain pelaku, aktivitas, tempat (ruang), dan waktu. Untuk memenuhi unsur – unsur tersebut, obyek rancang ini menggunakan metode *behavioral mapping* (pemetaan perilaku) yaitu suatu teknik survey yang dikembangkan oleh Ittelson sejak tahun 1970an. Metode *behavioral mapping* merupakan metode yang digunakan untuk merekam aktivitas seseorang atau sekelompok orang disuatu tempat (ruang) dalam jangka waktu tertentu.

Pemetaan perilaku meliputi peta kenyataan atau rencana dari suatu area pada lokasi manusia dan area menunjukkan aktivitas manusia, pengamatan terhadap perilaku pengguna ruang atau bangunan berdasarkan *person-centered maps*, *place-centered maps*, dan *physical trace*.

#### 1. *Person-Centered Maps*

Teknik survei perilaku dengan menentukan pergerakan anak jalanan pada suatu periode waktu tertentu. Dalam obyek rancang bertujuan untuk mendapatkan pemetaan terhadap anak jalanan sebagai pengguna bangunan dan menggambarkan pola perilaku anak jalanan dan aktivitasnya.

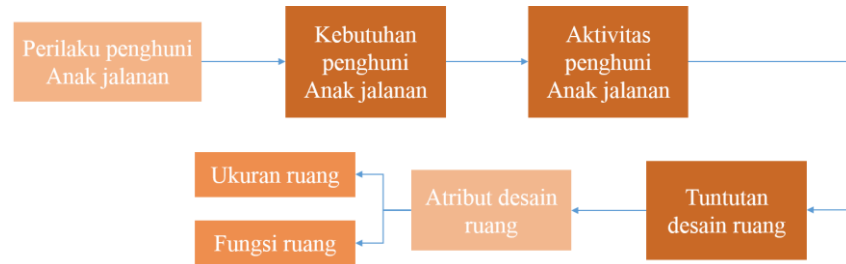
#### 2. *Place-Centered Maps*

Metode ini digunakan untuk melihat bagaimana manusia mengatur dirinya dalam suatu lokasi tertentu (Sommer dkk, 1980). Teknik survei ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana anak jalanan atau sekelompok anak jalanan memanfaatkan, menggunakan atau mengakomodasikan perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu.



### 3. *Phisycal Trace*.

Pengamatan ini bertujuan untuk mendapatkan tanda – tanda yang ditinggalkan anak jalanan setelah melakukan aktivitas. Tanda – tanda ini sebagai alat bantu dalam menganalisa hasil pengamatan tersebut.



Gambar 3.2 Analisa *phisycal trace* terhadap anak jalanan  
Sumber : analisa pribadi

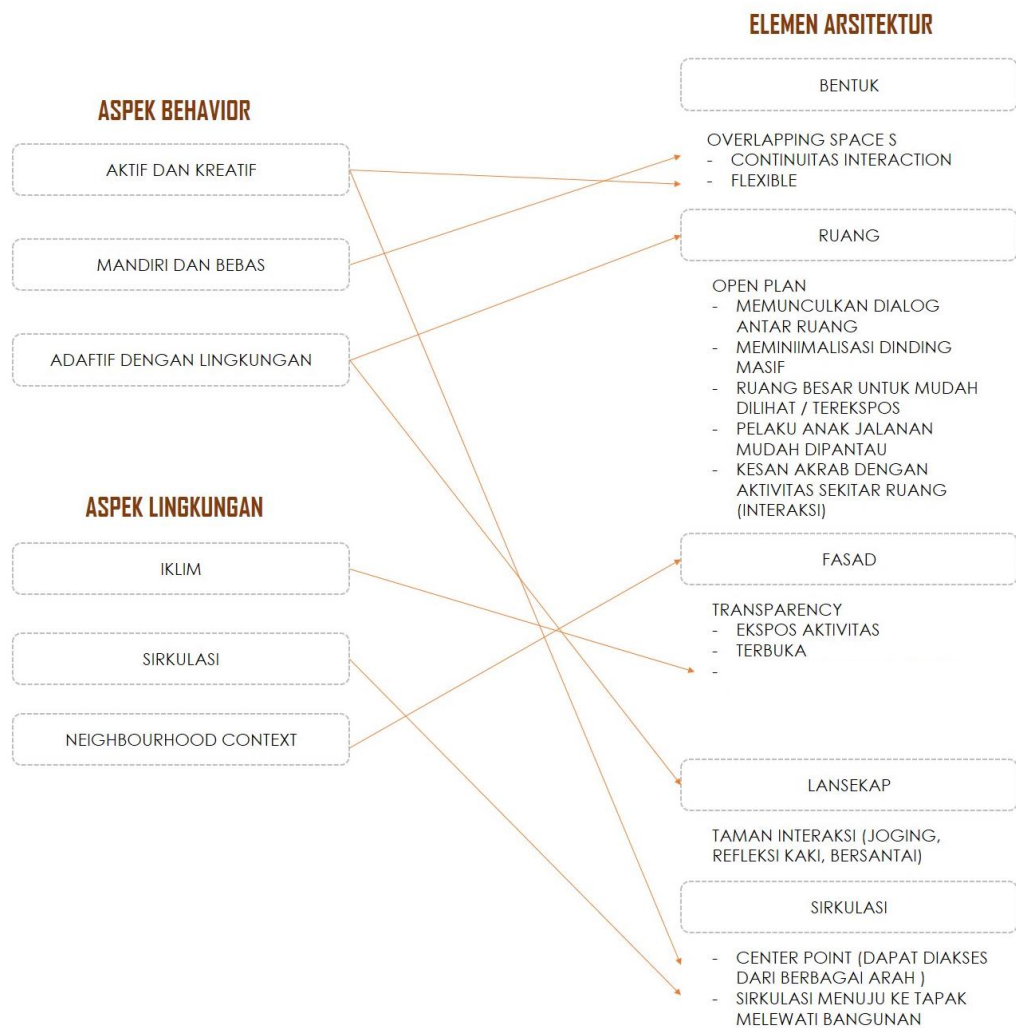
Ketiga langkah tersebut kemudian akan membantu dalam penerapan metode *behavior mapping* dalam penentuan sirkulasi ruang dan kebutuhan ruang pada objek rancangan. Pola kegiatan sosial anak jalanan yang mencerminkan karakter anak jalanan akan tetap dipertahankan dalam obyek rancang yaitu dengan menghadirkan ruang – ruang berkumpul serta sirkulasi yang lebar sebagai ruang untuk kegiatan belajar kerajinan tangan.

**Halaman ini sengaja dikosongkan**

## BAB 4

### KONSEP DESAIN

Konsep desain pada bangunan ini lebih menggunakan pendekatan *human behavior* terhadap perilaku atau karakter anak jalanan. Adapun karakter yang dimaksud adalah mandiri dan bebas, aktif dan kreatif, solidaritas dan sosialisasi tinggi, adaptif dengan lingkungan, dan membutuhkan perlindungan.



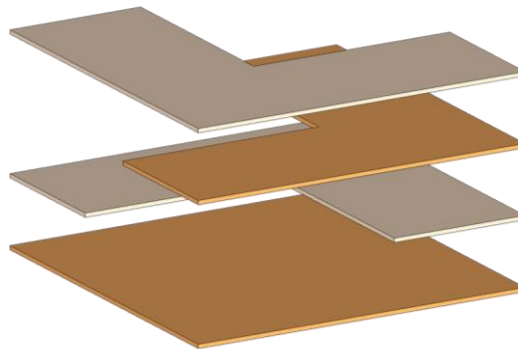
Gambar 4.1 Konsep desain  
Sumber : dokumen pribadi

## 4.1 Eksplorasi Formal

### 4.1.1 Bentuk

#### Massa Bangunan

Massa bangunan didesain menjadi dua massa. Massa pertama merupakan area kerajinan sedangkan massa ke dua merupakan area asrama. Massa utama didesain dengan konsep *overlapping spaces* dimaksudkan untuk memunculkan *continuitas interaction* (interaksi berkelanjutan) dan lebih fleksibel. Hal ini sesuai dengan karakter anak jalanan yang aktif dan bebas.

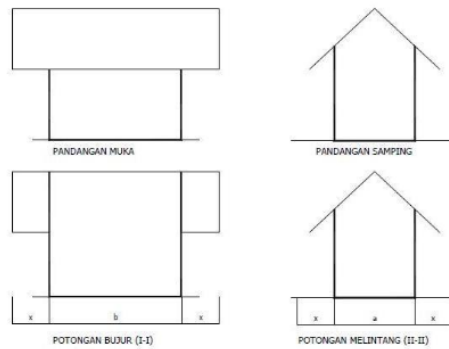


Gambar 4.2 Konsep *overlapping spaces*  
Sumber : dokumen pribadi

Bentuk fisik bangunan didesain menyerupai rumah dimaksudkan agar tercapai tujuan didesainnya bangunan yaitu rumah kedua anak jalanan yang lebih homey seperti rumah sendiri yang memunculkan rasa aman dan nyaman. Sehingga mereka merasa diberi hak yang sama yaitu mendapatkan perlindungan. Selain itu juga dimaksudkan agar selaras dengan bangunan sekitar yang merupakan daerah perkampungan.

#### Atap

Atap didesain sesuai dengan lokasi yang berada di daerah tropis yang identik dengan musim hujan dan kemarau. Untuk menyelaraskan maka atap didesain dengan bentuk pelana.

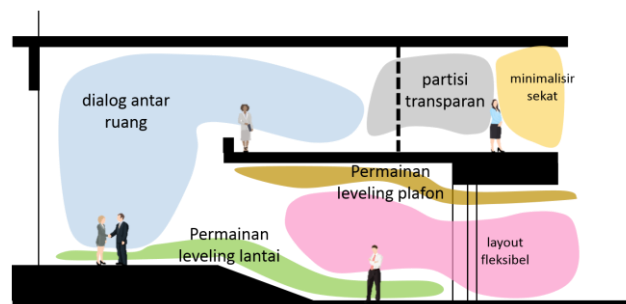


Gambar 4.3 Konsep atap pelana  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

#### 4.1.2 Ruang

Sebagai wadah untuk aktivitas aktif yang dilakukan secara berkolaborasi / berkelompok, konsep integrasi ruang dibuat agar setiap ruang dapat saling terbuka dan berinteraksi secara visual. Hal ini sesuai dengan karakter anak jalanan yaitu adaptif dengan lingkungan. Penerapan open space pada area utama kerajinan hanya menggunakan dinding – dinding partisi yang transparan sebagai pemisah ruang, menciptakan atmosfer terbuka tanpa mengesampingkan aspek privasi setiap pengguna ruang.

Untuk membedakan jenis ruang – ruang terikat dalam satu ruang openplan, digunakan permainan skala ruang seperti permainan ketinggian plafon ataupun lantai dan material ruang di masing – masing zona disesuaikan dengan karakter masing – masing ruang. Pertimbangan pemilihan warna juga dikondisikan agar tidak *crowded* warna dalam ruang.



Gambar 4.4 Elemen ruang pendukung interaksi  
Sumber : analisa pribadi

- Tata Ruang

Pola tata ruang yang dipilih adalah *open plan*, karena yang paling mendekati dengan dasar pertimbangan perilaku anak jalanan yang bebas namun membutuhkan pengawasan dan perlindungan. Dalam susunan ini, ruang tidak dipisah – pisahkan atau tidak menggunakan penyekat, tetapi semua aktivitasnya dilaksanakan pada satu ruang besar terbuka sehingga semua yang bekerja tampak mudah diamati dari satu sudut pandang. Bentuk ruang ini memberi kesan akrab dan kebersamaan maka cocok untuk ruang pemasaran kerajinan.



Gambar 4.5 Konsep *open plan*  
Sumber : google

#### 4.1.3 Fasad

Fasad bangunan menghadap ke jalan utama yaitu Jalan Wonokromo di arah utara tapak. Fasad bangunan secara dominan menggunakan material kaca transparan untuk mengekspos aktivitas yang terjadi di dalam bangunan. Penggunaan material transparan juga secara simbolis menyiratkan bahwa bangunan merupakan fasilitas umum yang

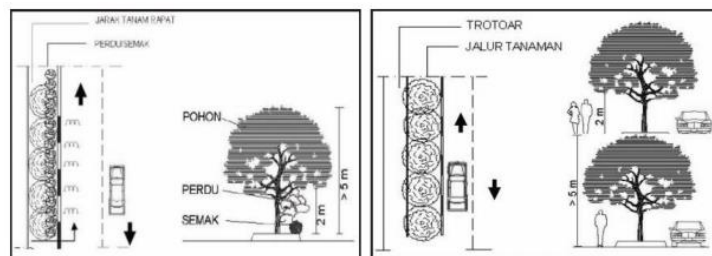
terbuka sesuai dengan karakter anak jalanan yang ingin adaptif dengan lingkungan.



Gambar 4.6 Penggunaan material kaca dominan  
Sumber : <https://www.archdaily.com>

#### 4.1.4 Lansekap

Vegetasi dapat dimanfaatkan untuk berbagai fungsi. Pada area luar terdapat banyak vegetasi yang bermanfaat sebagai elemen peneduh dan juga pengurang kebisingan. Hal ini dapat dimanfaatkan pada ruang – ruang tertentu yang memerlukan tingkat ketenangan ruangan yang tinggi.

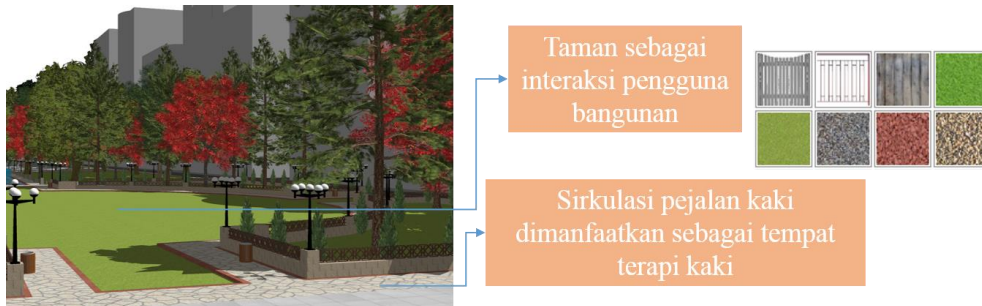


Gambar 4.7 Contoh vegetasi sebagai peredam kebisingan  
Sumber : DPU Dirjen Bina Marga, 1996

Penyediaan ruang luar sebagai tempat untuk bersosialisasi sehingga antara pengguna bangunan juga dapat berinteraksi di luar bangunan. Seperti interaksi yang dilakukan di taman yang dilengkapi dengan area jalan untuk jogging ataupun terapi kaki. Fungsi ruang luar sebagai tempat untuk bersosialisasi didasarkan pada perilaku anak jalanan yaitu solidaritas dan sosialisasi tinggi.

Pola tata ruang luar dapat meningkatkan citra bangunan yang promotif. Dengan demikian terdapat keterpaduan antar bangunan dan pola

tata ruang luar. Pendekatan pola vegetasi ditentukan sebagai elemen-elemen yang berfungsi sebagai fungsi estetis Tanaman yang mampu memberikan keindahan (*Decoration Site*) sebagai alih pandang dan juga mampu menyatukan massa bangunan. adaptif dengan lingkungan



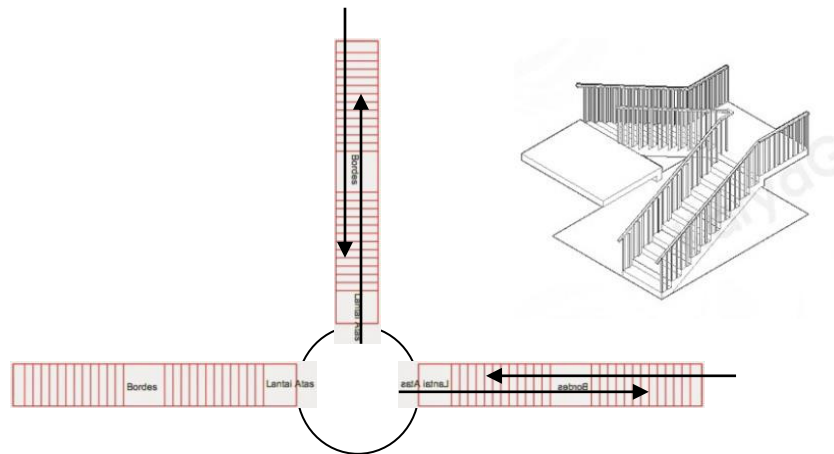
Gambar 4.8 Konsep taman  
Sumber : analisa pribadi

#### 4.1.5 Sirkulasi

Sirkulasi dibedakan menjadi 2 bagian. Sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia. Sirkulasi kendaraan menuju tapak diletakkan di utara di Jalan Jagir Wonokromo mendekati batas lahan sisi barat. Dimaksudkan agar pengunjung dapat mengamati dan menikmati bangunan dari luar / jalan raya. Kemudian kendaraan dapat diparkir sesuai tempat yang disediakan yang dibedakan antara pengelola dengan pengunjung bangunan. Sedangkan sirkulasi pejalan kaki didesain lebih tinggi dari sirkulasi kendaraan agar lebih aman. Selain itu juga dikarenakan pengguna bangunan tergolong usia anak – anak yang aktif dan bebas dalam bergerak.

Sirkulasi di dalam bangunan menggunakan tangga utama sebagai center point pengguna bangunan. Tangga didesain lebar guna memudahkan pengguna khususnya anak jalanan untuk bergerak aktif dan bebas untuk naik turun menuju lantai yang diinginkan.





Gambar 4.9 Konsep tangga sebagai center point sirkulasi  
Sumber : dokumen pribadi

## 4.2 Eksplorasi Teknis

### 4.2.1 Jaringan Listrik

Sumber listrik terdiri dari sumber listrik yang berasal dari PLN yang merupakan sumber pasokan listrik utama bagi bangunan dan sumber listrik berupa generator untuk keadaan darurat. Bangunan memiliki beberapa fasilitas yang membutuhkan daya listrik seperti lampu, stopkontak, pompa air, serta pemadam kebakaran. Untuk mewadahi instalasi listrik diperlukan Main Distribution Panel dan ruang genset. Automatic Transfer Switch atau ATS bekerja mengalirkan listrik dari genset ketika terjadi pemadaman listrik dari PLN. Listrik yang berasal dari Main Distribution Panel kemudian dialirkan ke Sub Distribution Panel pada tiap-tiap lantai bangunan kemudian dialirkan ke fasilitas yang membutuhkan daya listrik.

### 4.2.2 Jaringan Pemadam Kebakaran

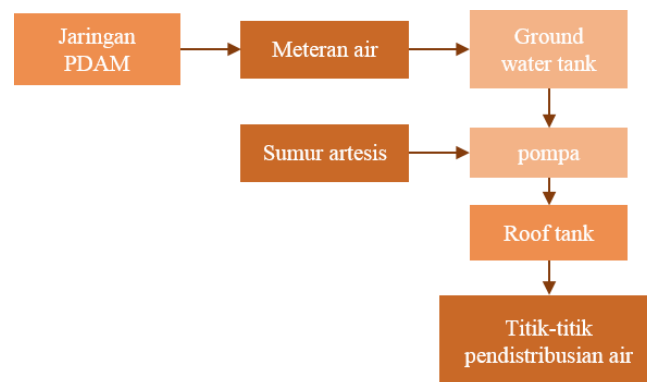
Peletakan detektor berada pada langit-langit pada setiap ruangan bangunan serta di lorong dengan jarak tertentu. Detektor akan mendeteksi adanya asap atau tanda-tanda lain kebakaran kemudian secara otomatis mengaktifkan alarm atau sirine kebakaran, namun jika alarm otomatis tidak berfungsi terdapat tuas manual yang ditarik untuk mengaktifkan sirine kebakaran. Kemudian sprinkler akan bekerja menyemburkan air ketika

alarm berbunyi. Air yang digunakan sprinkler berasal dari *roof tank* untuk pemadaman pada instalasi air bersih.

Selain Sprinkler terdapat pula hidrant yang terdapat masing-masing dua diletakkan di pojok lorong pada setiap lantai, sumbernya dari *roof tank* pemadaman kebakaran pada instalasi air bersih. Pada saat terjadi kebakaran para pengguna bangunan menggunakan tangga utama sebagai tangga darurat yang berada di tengah bangunan untuk melakukan evakuasi.

#### 4.2.3 Jaringan Air

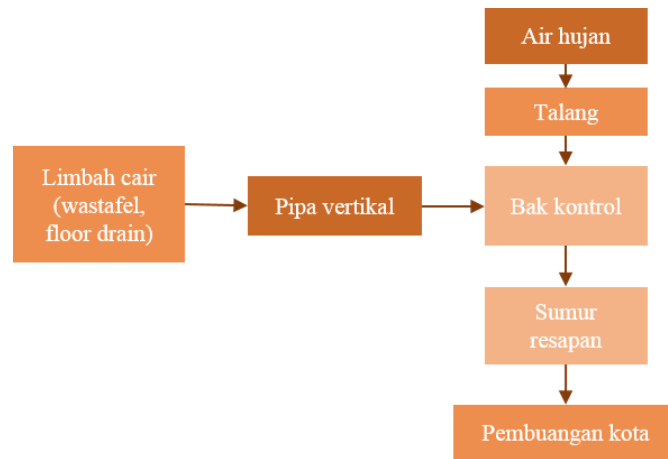
Sumber air bersih berasal dari jaringan air PDAM dengan sumber cadangan dari sumur artesis. Air dari jaringan PDAM dialirkan ke *ground water tank* yang diletakkan di bawah muka air tanah, kemudian dipompakan ke *roof tank* yang letaknya lebih tinggi, terdapat dua jenis *roof tank* yang pertama untuk penggunaan sehari-hari, yang kedua untuk pencegahan kebakaran. Dengan mengandalkan gaya gravitasi, air dari *roof tank* kemudian didistribusikan ke tiap titik pengambilan air seperti keran wastafel, keran bak air mandi, sprinkler dan hidrant dengan sistem shaft.



Gambar 4.10 Skema distribusi air bersih  
Sumber : analisa pribadi

Pada penanganan limbah cair, air kotor yang berasal dari *floor drain* kamar mandi, wastafel, tempat cuci piring dll. pada tiap lantai disalurkan ke bawah melalui pipa menuju ke lantai dasar, lalu disalurkan menuju bak

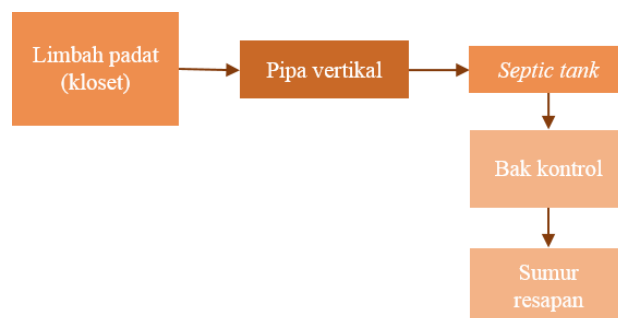
kontrol. Kemudian air dialirkan menuju sumur resapan sebelum dibuang ke saluran kota.



Gambar 4.11 Skema distribusi air kotor (limbah cair)  
Sumber : dokumen pribadi

Pada penanganan limbah padat, kotoran yang berasal dari kloset tiap lantai disalurkan melalui pipa limbah padat secara vertikal menuju ke lantai dasar yang kemudian langsung disalurkan ke dalam *septic tank*. Pada *septic tank*, limbah kemudian ditampung dan diendapkan, lalu air yang tersisa dialirkan ke sumur resapan.

Untuk penanganan air hujan, digunakan talang yang disesuaikan dengan bentuk atap, yang kemudian dialirkan secara vertikal melalui pipa menuju ke bak kontrol yang sama dengan yang digunakan pada penanganan limbah cair di lantai dasar.



Gambar 4.12 Skema distribusi air kotor (limbah padat)  
Sumber : dokumen pribadi

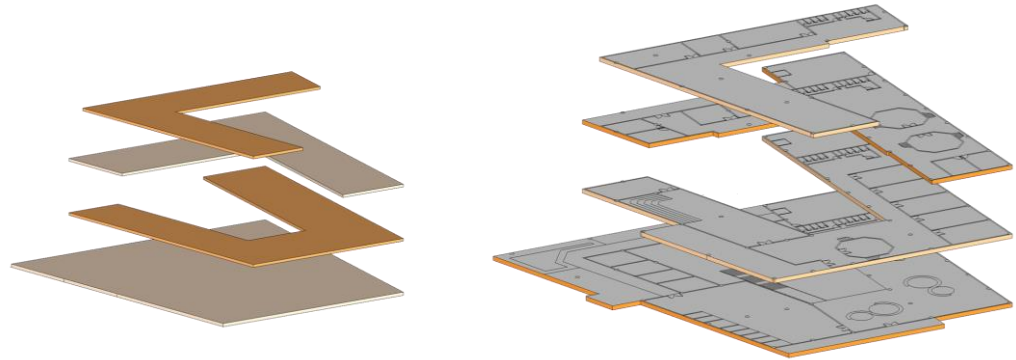
**Halaman ini sengaja dikosongkan**

## BAB 5

### DESAIN

#### 5.1 Eksplorasi Formal

##### 5.1.1 Bentuk



Gambar 5.1 *Overlapping spaces* penyesuaian bangunan terhadap tapak  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 5.2 *Overlapping spaces* pada ruang kerajinan informal  
Sumber : dokumen pribadi

### 5.1.2 Ruang



Gambar 5.3 Perspektif bentuk bangunan  
Sumber : dokumen pribadi

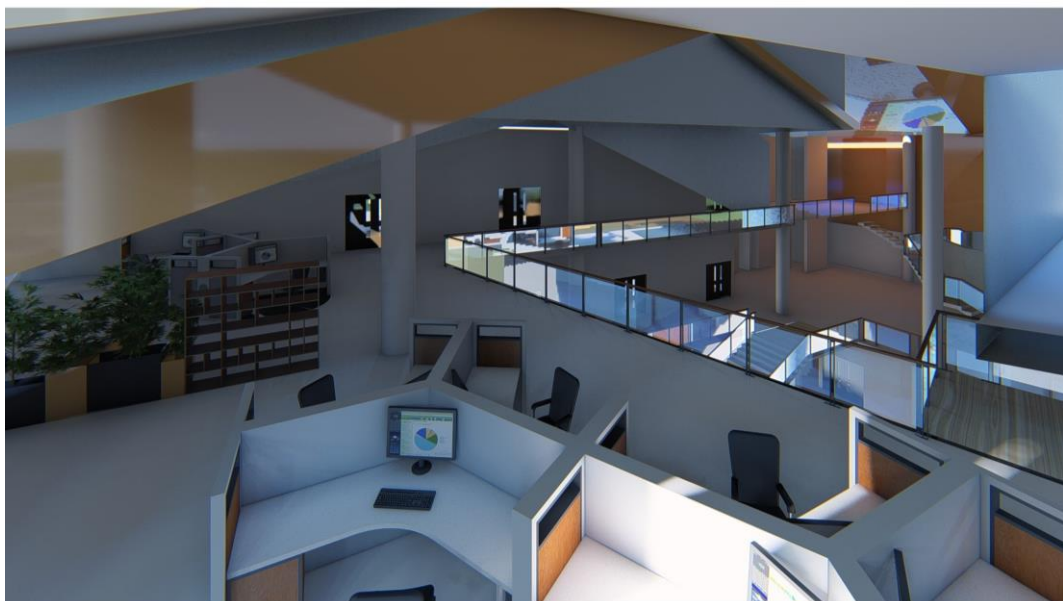


Gambar 5.4 Desain ruang pendukung interaksi  
Sumber : dokumen pribadi

- Tata Ruang



Gambar 5.5 *Open plan* pada ruang kerajinan semi formal  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 5.6 *Open plan* pada ruang pemasaran kerajinan  
Sumber : dokumen pribadi



### 5.1.3 Fasad



Gambar 5.7 Tampak utara bangunan  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 5.8 Tampak barat bangunan  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 5.9 Tampak barat bangunan  
Sumber : dokumen pribadi



#### 5.1.4 Lansekap



Gambar 5.10 Konsep taman  
Sumber : dokumen pribadi

#### 5.1.5 Sirkulasi



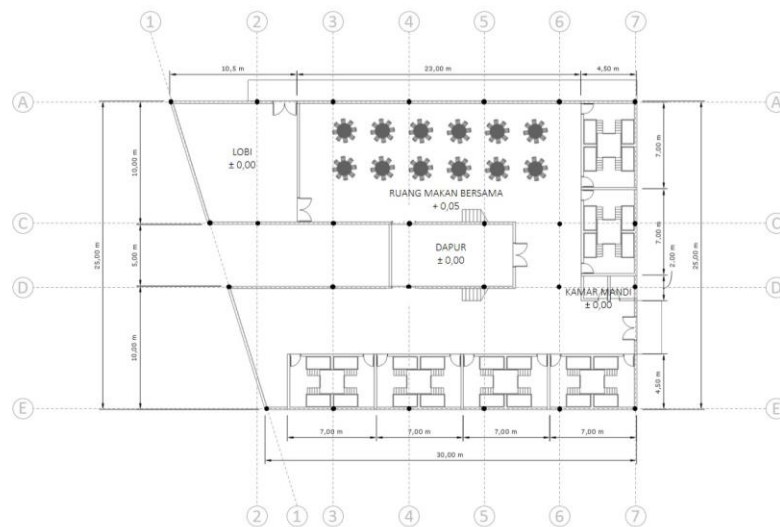
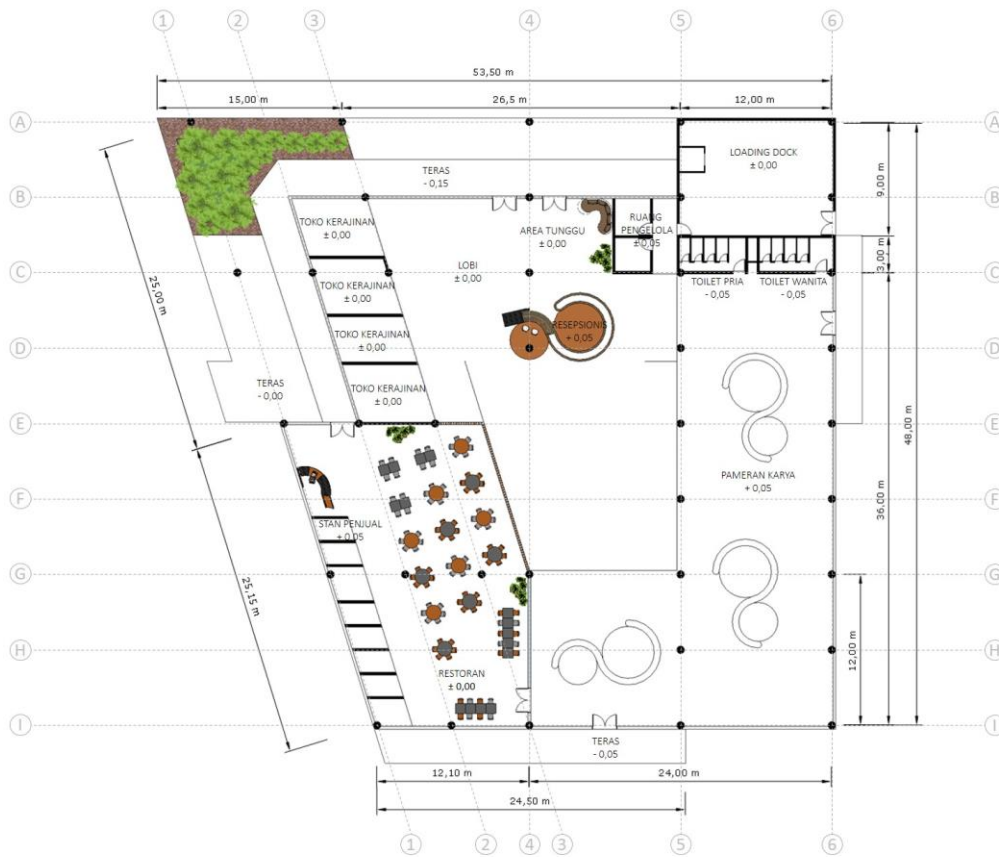
Gambar 5.11 Konsep tangga  
Sumber : dokumen pribadi



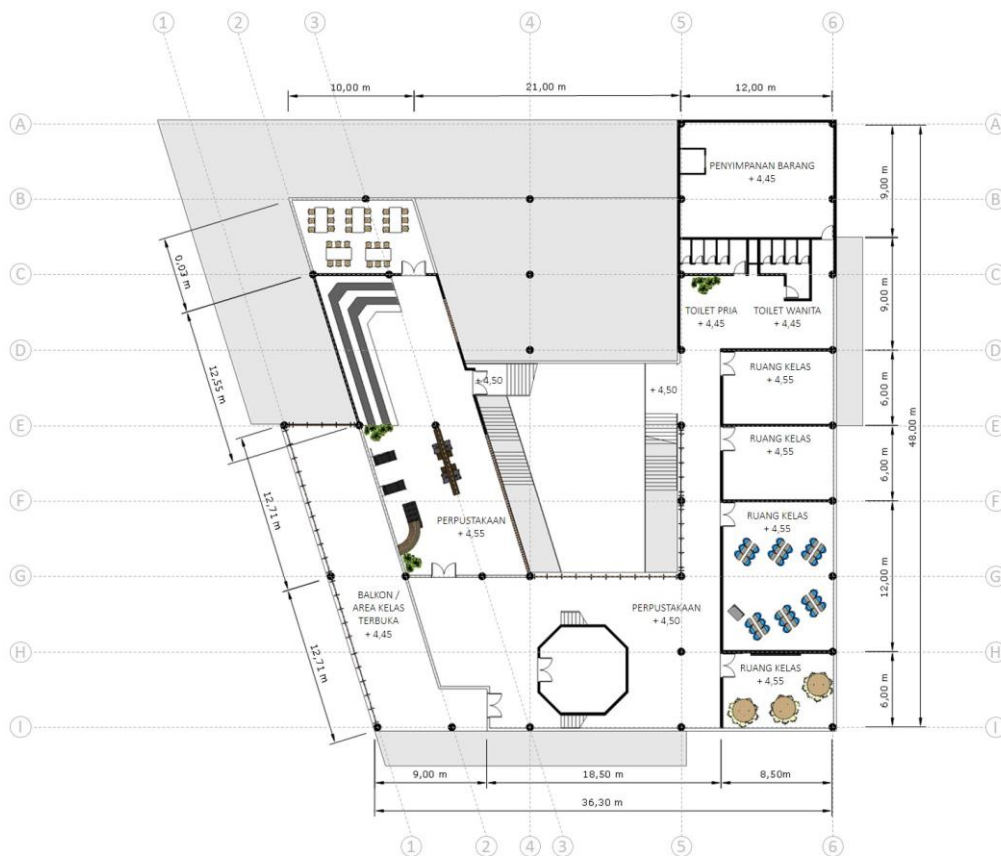
Gambar 5.12 *Site plan*  
Sumber : dokumen pribadi



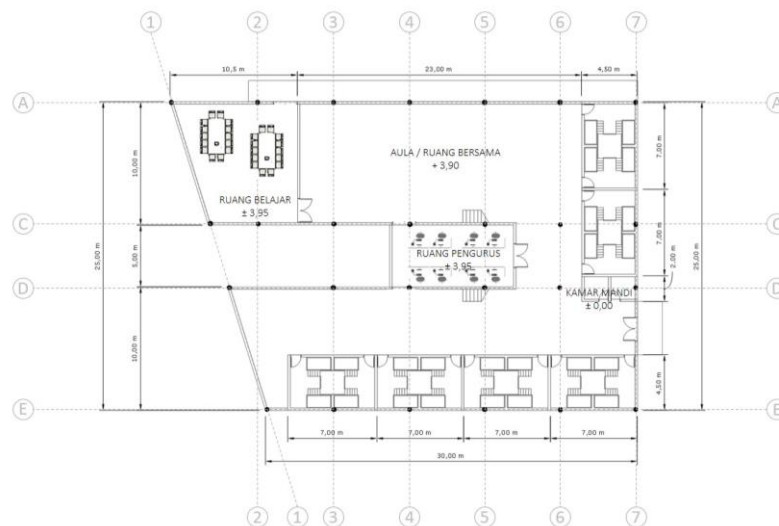
Gambar 5.13 *Layout plan*  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 5.14 Denah lantai 1  
Sumber : dokumen pribadi



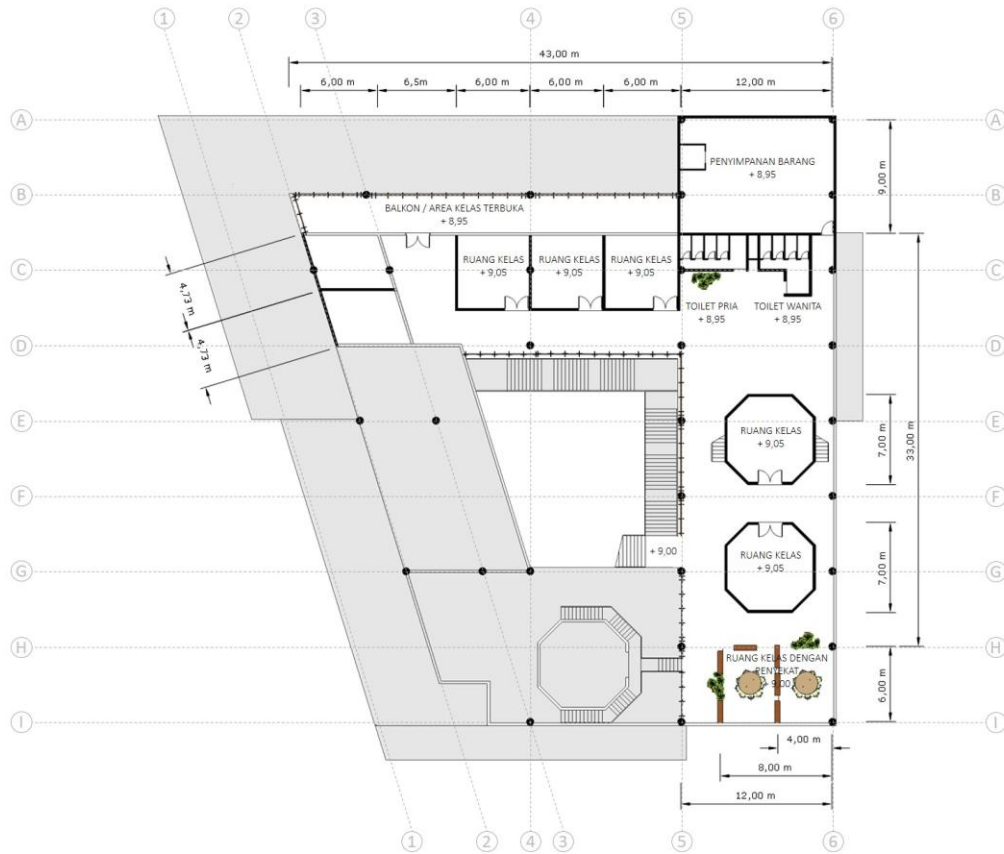
U  
DENAH LANTAI 2  
SKALA 1 : 200



U  
DENAH LANTAI 2  
SKALA 1 : 200

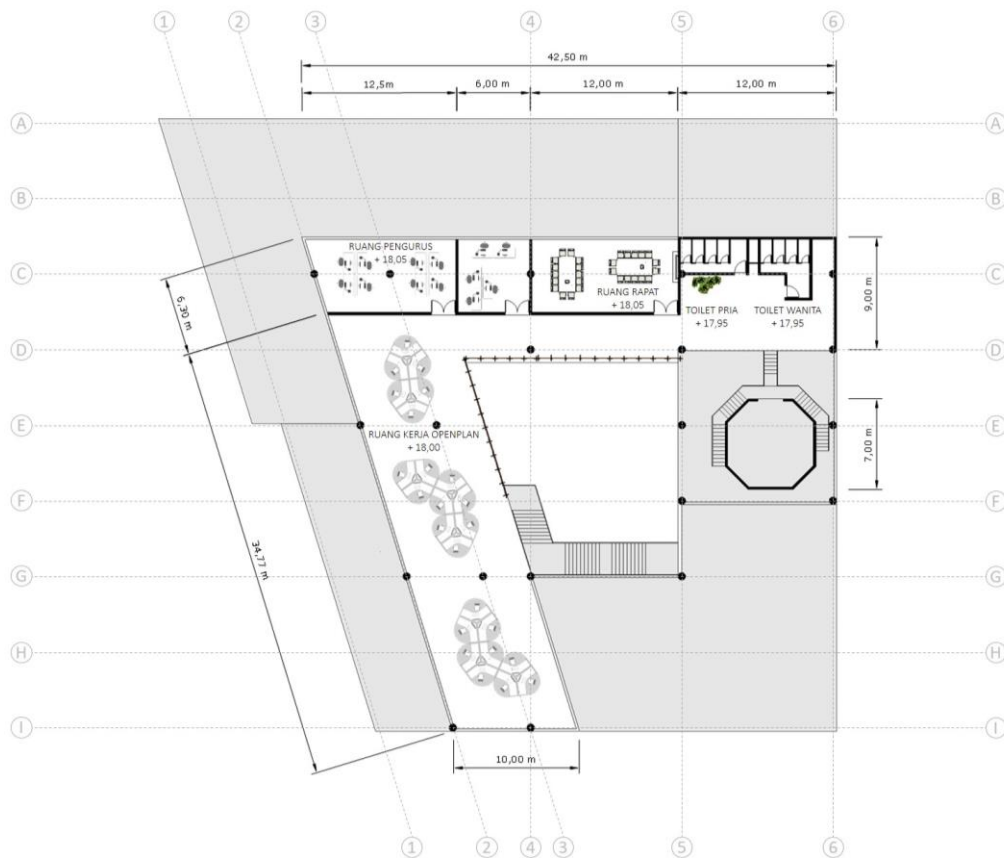
Gambar 5.15 Denah lantai 2  
Sumber : dokumen pribadi





U  
DENAH LANTAI 3  
SKALA 1 : 200

Gambar 5.16 Denah lantai 3  
Sumber : dokumen pribadi

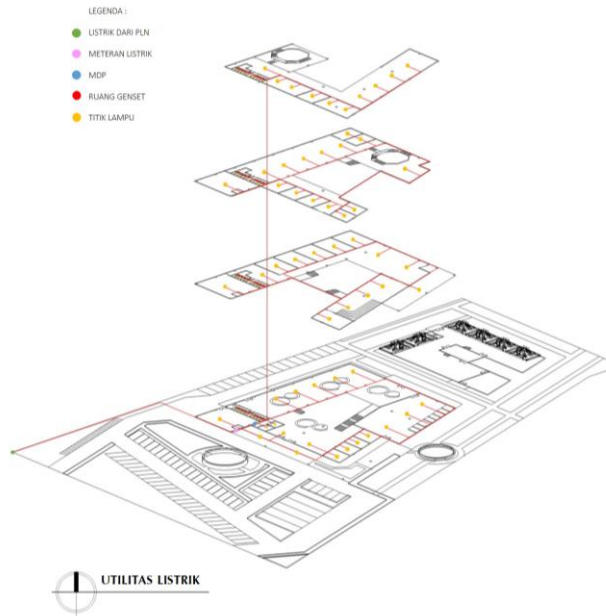


U  
DENAH LANTAI 3  
SKALA 1 : 200

Gambar 5.17 Denah lantai 4  
Sumber : dokumen pribadi

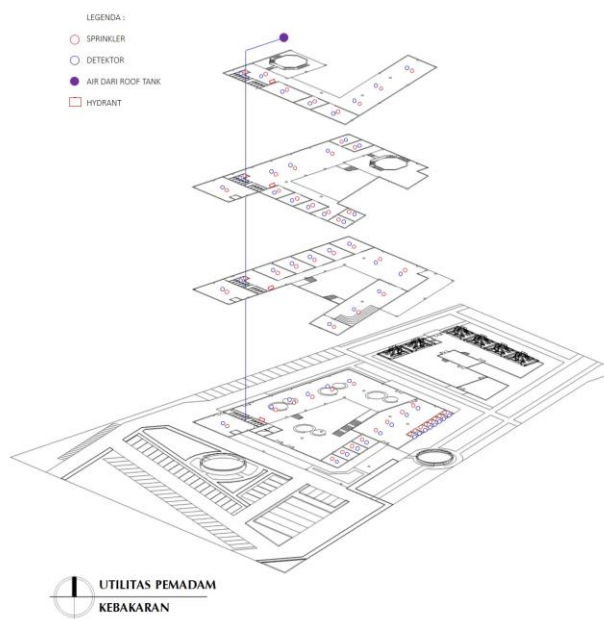
## 5.2 Eksplorasi Teknis

### 5.2.1 Jaringan Listrik



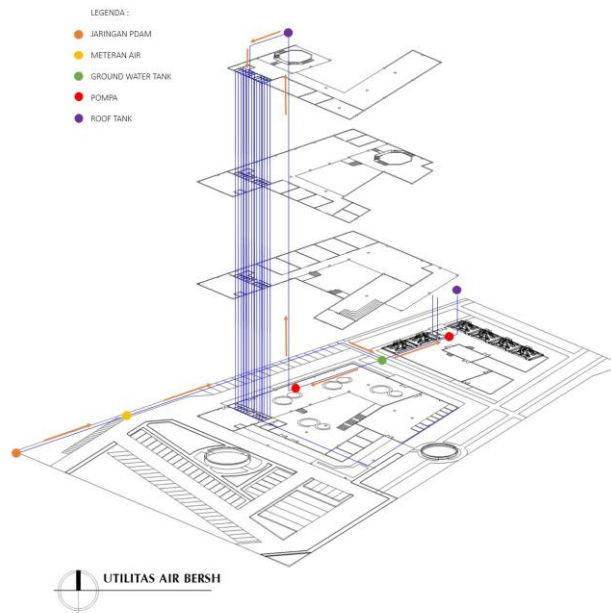
Gambar 5.18 Skema jaringan listrik  
Sumber : dokumen pribadi

### 5.2.2 Jaringan Pemadam Kebakaran

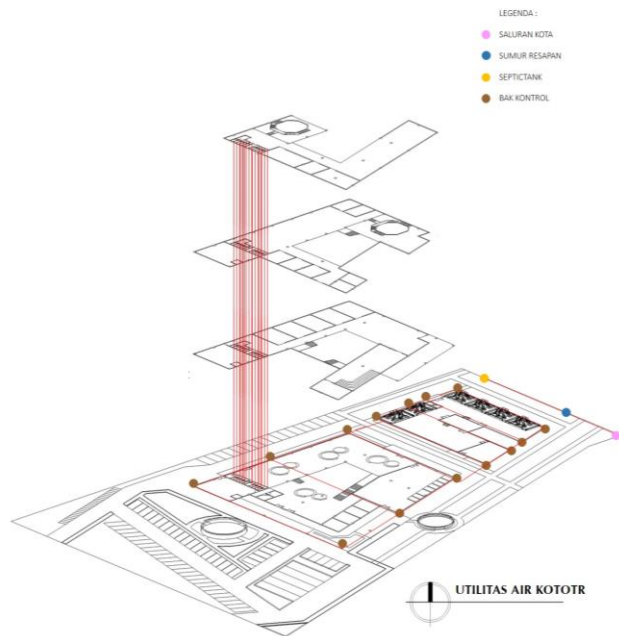


Gambar 5.19 Skema jaringan pemadam kebakaran  
Sumber : dokumen pribadi

### 5.2.3 Jaringan Air



Gambar 5.20 Skema jaringan air bersih  
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 5.21 Skema jaringan air kotor  
Sumber : dokumen pribadi

**Halaman ini sengaja dikosongkan**



## **BAB 6**

### **KESIMPULAN**

Bangunan ini merupakan tempat untuk mewadahi kreatifitas anak jalanan dimana berlangsung kegiatan bisnis kerajinan tangan mulai dari produksi sampai ke pemasarannya secara *online* yang dapat mengembangkan karakter khusus anak jalanan (aktif dan kreatif, mandiri dan bebas, serta adaptif dengan lingkungan) melalui program pendidikan informal dan perlindungan dengan tujuan untuk memenuhi hak – hak yang dimiliki anak jalanan dalam upaya untuk bertahan hidup dan berinteraksi dengan anak nonjalanan.

Dengan terencananya Gedung pusat kerajinan tangan anak jalanan ini harapannya anak – anak dapat mengetahui bagaimana kehidupan anak jalanan dan dapat berinteraksi satu sama lain dalam melakukan aktivitas di dalam maupun di luar gedung.

**Halaman ini sengaja dikosongkan**

## DAFTAR PUSTAKA

Makalew, Judy. 2015. *“Pengamatan Arsitektur dan Perilaku Studi Kasus Paud GMIM Karunia Tumpaan–Kakas”*

Routledge, 2014. Plowright, Phillip. *Revealing Architecture : Methods, Frameworks and Tools*.

Wayan Dhanur Jaya, I Putu Suhartika, Richard Togaranta Ginting. 2013. *“Kajian Tata Ruang Perpustakaan Institut Seni Indonesia”*

Dimas, Yohanes. 2011. *“Anak Jalanan dan Ruang Aktivitas Bekerjanya”*. Depok.

Sarwadi, A. 2011. *“Gedung Asrama Siswa Putra Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang”*. Magelang.

Marendra Adhitya Bastian. 2010. *“Rumah Singgah Sebagai Tempat Pendidikan Anak Jalanan Di Surakarta”*. Surakarta.

Indrato, S.S. 2009. *“Startegi Hidup Anak Jalanan”*. Yogyakarta

Ayuningtyas, Atika. 2008. *“Perancangan Sekolah Anak Jalanan Dengan Pendekatan Fleksibilitas Arsitektur”*. Surabaya

**Halaman ini sengaja dikosongkan**

## LAMPIRAN



**Lampiran A** Interior Kelas Formal



**Lampiran B** Interior Lobby



**Lampiran C** Interior Perpustakaan



**Lampiran D** Interior Restoran